

La revitalización arquitectónica
como concepto de evocación
de la memoria histórica del
lugar.

Centro de memoria histórica Bavaria

AMBITO INTERVENCIÓN: Arquitectónico
ENFOQUE: Arquitectura – Paisaje histórico
ENFASIS: Paisaje, lugar y territorio

03 - 08 Interpretativo

El lugar
El lugar en la actualidad
Análisis del lugar
Problemáticas
Conclusiones
Referentes

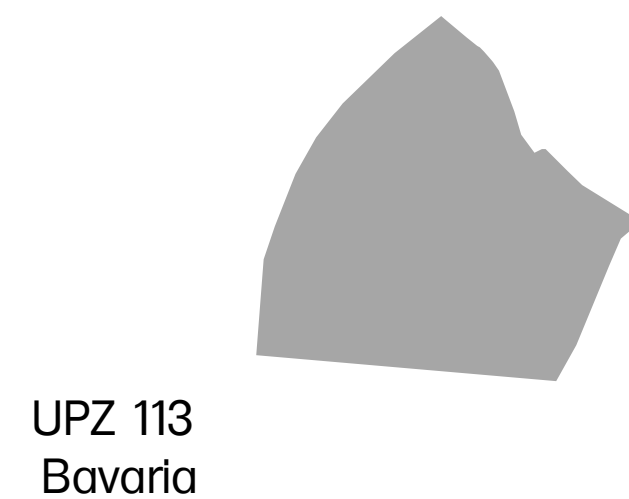
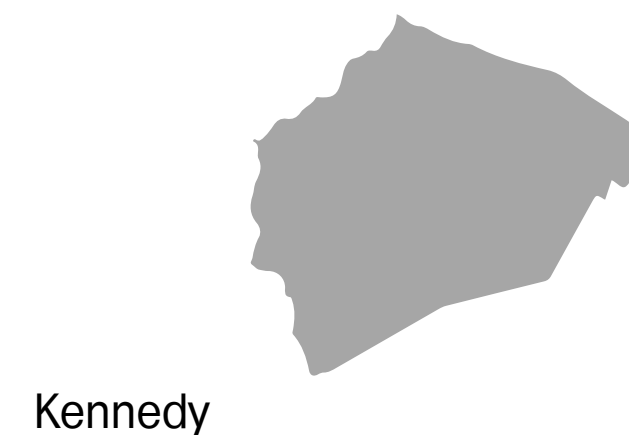
09 - 15 Argumentativo

Experiencia
Vista
Tacto
Gusto
Oído
Olfato

16 - 40 Proyectual

Conceptos aplicados
Operaciones de diseño
Implantación
Zonificación
Estructura
Cortes
Axonometría auditorio
Fachadas
Vistas 3D
Imaginarios museo
Sostenibilidad
Plantas arquitectónicas

LUGAR

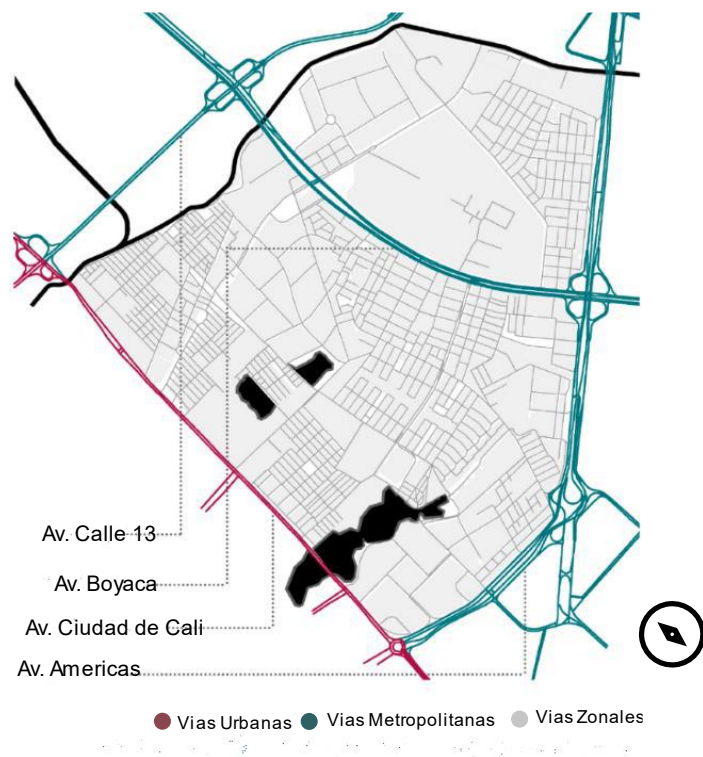


LUGAR ACTUALIDAD

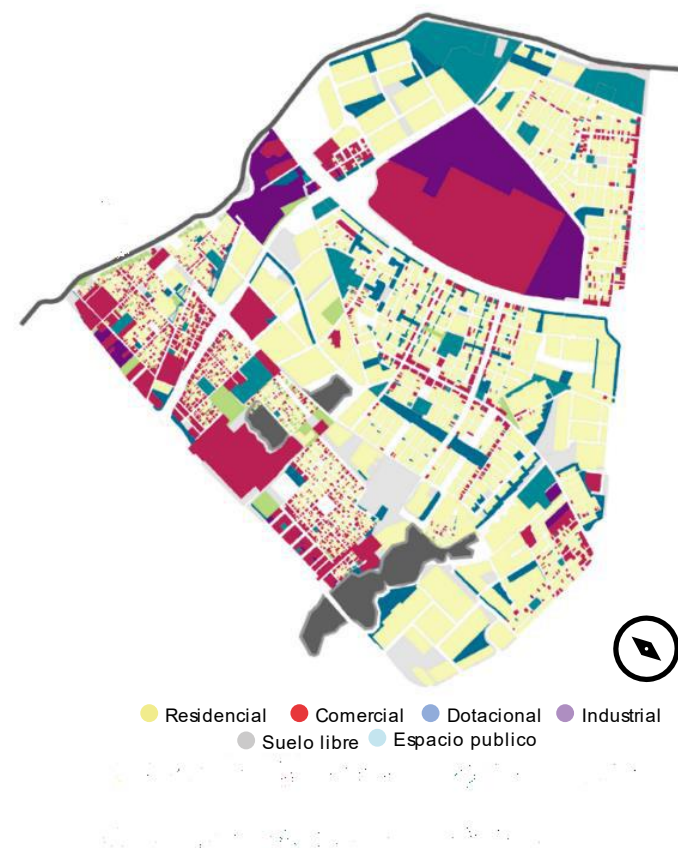


ANALISIS DEL LUGAR

MOVILIDAD



USOS



E. ECOLOGÍA



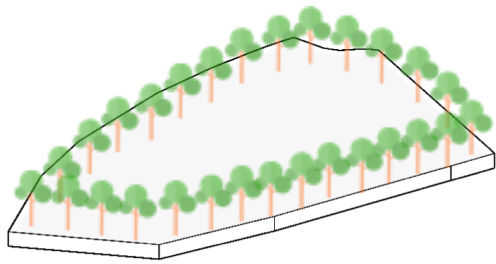
CONTAMINACIÓN



PROBLEMATICAS

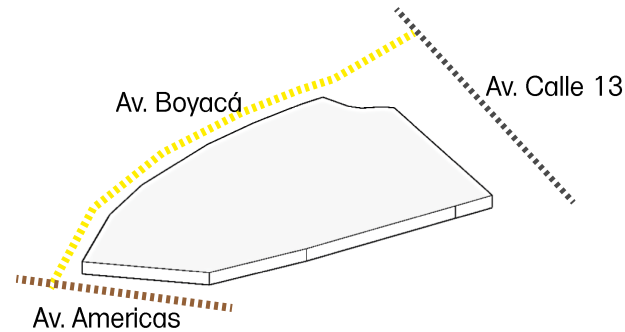
ESTRUCTURA ECOLOGICA

El desarrollo de urbanizaciones y construcciones en la localidad generó el deterioro de las zonas verdes tales como el río Fucha y el humedal El Burro progresivamente. La fábrica Bavaria y su lote, es el único lugar que cuenta con arborizaciones densas y amplias zonas verdes en la localidad.



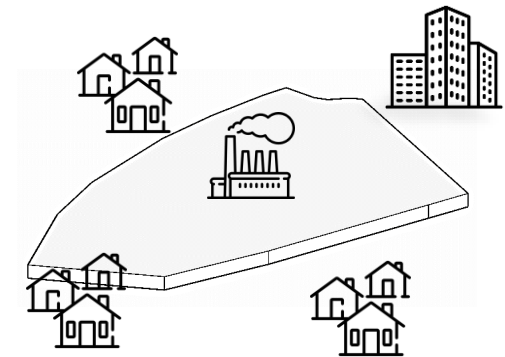
ESTRUCTURA VIAL

El sector limita con importantes vías metropolitanas principalmente la Av. Boyacá, Av. de las Américas, la Calle 13 y la proyección de la nueva Av. Alsacia-Tintal. La zona se convierte en un límite urbano debido al nivel de privacidad del lote, esto se entiende como un potencial para convertirse en un conector urbano entre los barrios aledaños.



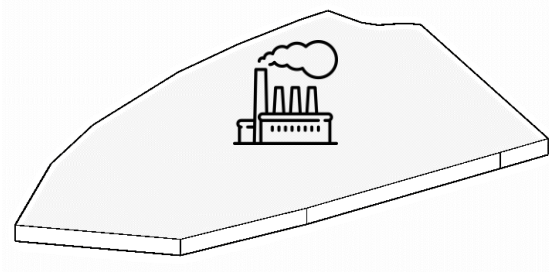
USOS

Falta de zonas libres y espacio público en la zona, donde prima el uso residencial y comercial, por esto se genera una propuesta, para mantener el suelo libre del bosque y desarrollar espacio público.



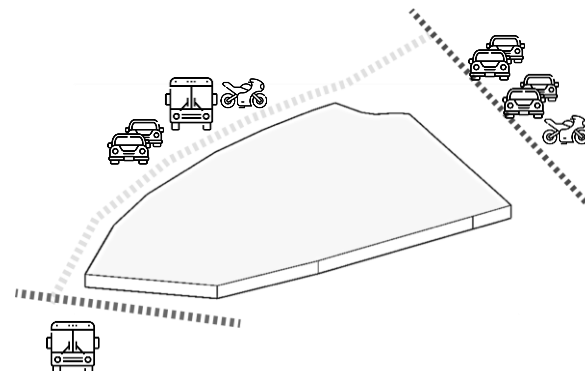
HITO URBANO

En el que prima la tranquilidad y serenidad brindada por el Bosque-Bavaria, el cuál no solo representa los vestigios de una época industrial, sino también un Hito urbano para todas las comunidades del sector



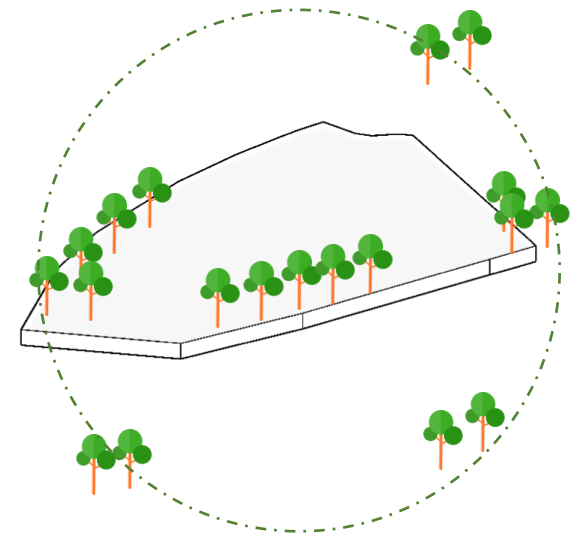
MOVILIDAD

Posee un sistema congestionado y de largos desplazamientos, ya que la Av. Boyacá predominan las rutas de sitp y el alto flujo vehicular particular, la Av. Américas ofrece el complemento de las troncales de Transmilenio para conectar la zona con el resto de la ciudad en un sistema de transporte masivo, posee un sistema de ciclorrutas deficiente y sin continuidad



ESPACIO PUBLICO

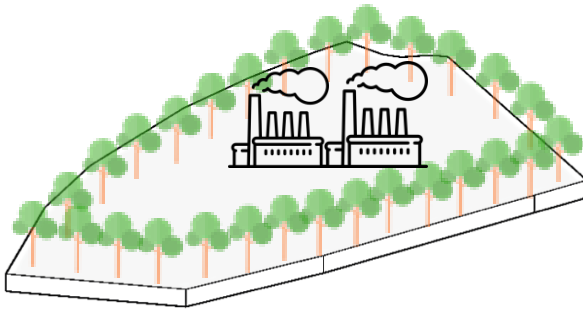
Espacio público contabilizado a través de cualquier elemento que suma en área más no en calidad. VS la realidad



CONCLUSIONES

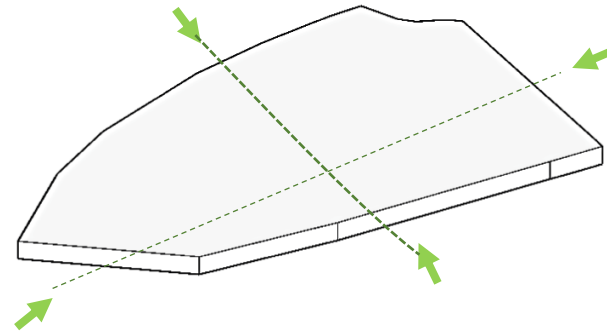
PRESERVACIÓN

La zona posee elementos naturales que se van a conservar como el bosque, adicional a esto se tiene en cuenta los edificios industriales existentes en el lugar, teniendo en cuenta que el uso establecido en la normativa según el POT es industrial con carácter de renovación urbana.



ACCESIBILIDAD

Múltiples formas de acceso, eso evidencia el interés en visitar o no el lugar, mediante distintos medios de movilización.



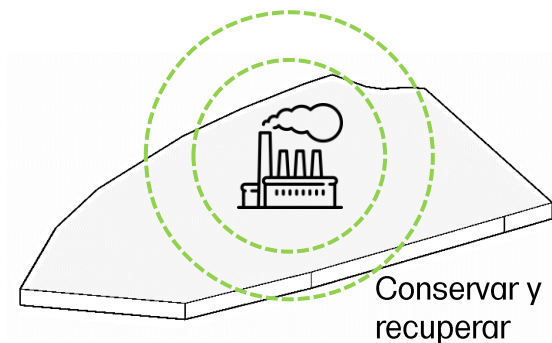
MEMORIA

La propuesta de un nuevo plan parcial, que no tiene en cuenta la importancia ambiental del bosque en el sector, ni el valor histórico y de identidad que representa para los habitantes de la localidad, quienes lo denominan el "pulmón de Kennedy", puesto que la propuesta central es urbanizar y densificar la zona.



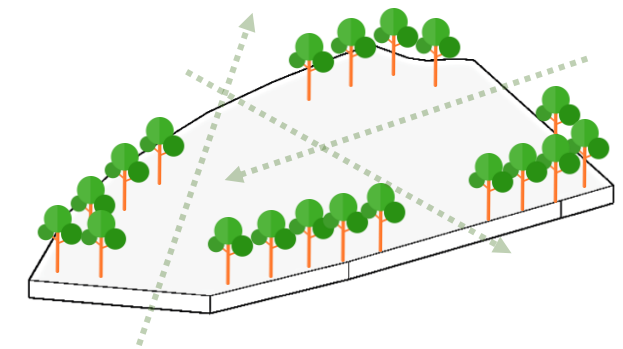
VOCACIÓN

La importancia de evocar el pasado a través de la memoria, la humanización de los espacios para así generar apropiación, la multi-temporalidad como la capacidad de tener diversos usos y la participación de la comunidad especialmente en la fase de construcción de cada proyecto



ESPACIO PUBLICO

Las áreas verdes de un proyecto dan una mayor percepción y permeabilidad de un espacio buscando espacios flexibles son las de permanencia diferentes materialidades

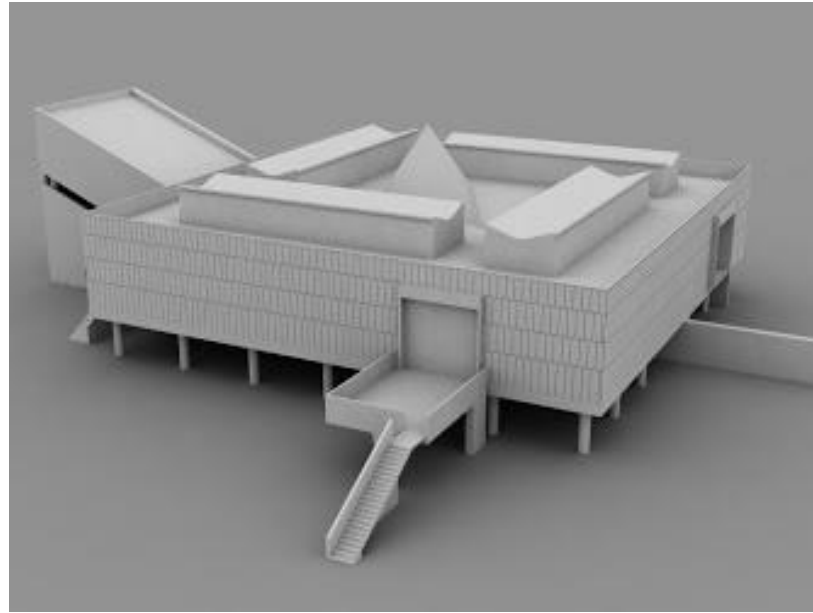


REFERENTES

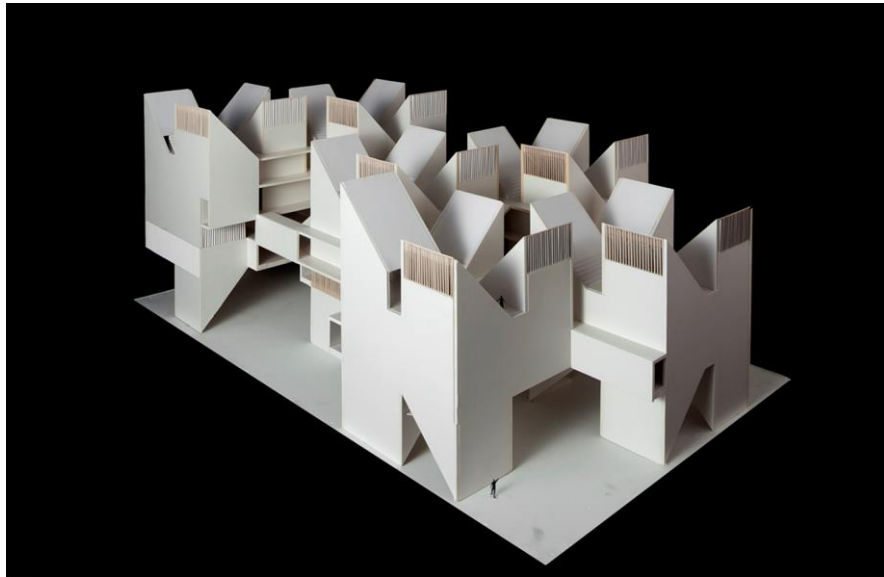
MUSEO DE LA
MEMORIA HISTORICA



LOS 7 MUSEOS DE
LECORBUSIER

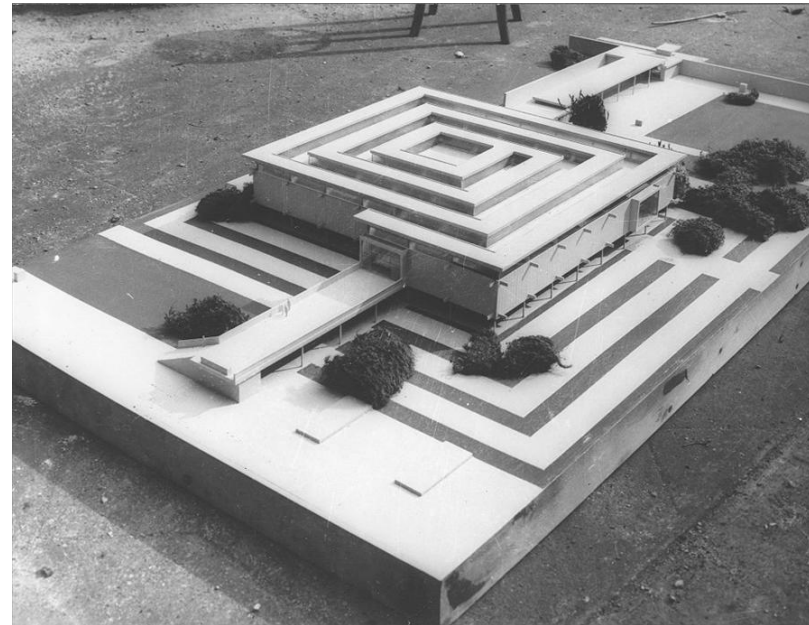


MUSEO DE ARTE
CONTEMPORANEO DEL
SIGLO XXI, KANAZAWA

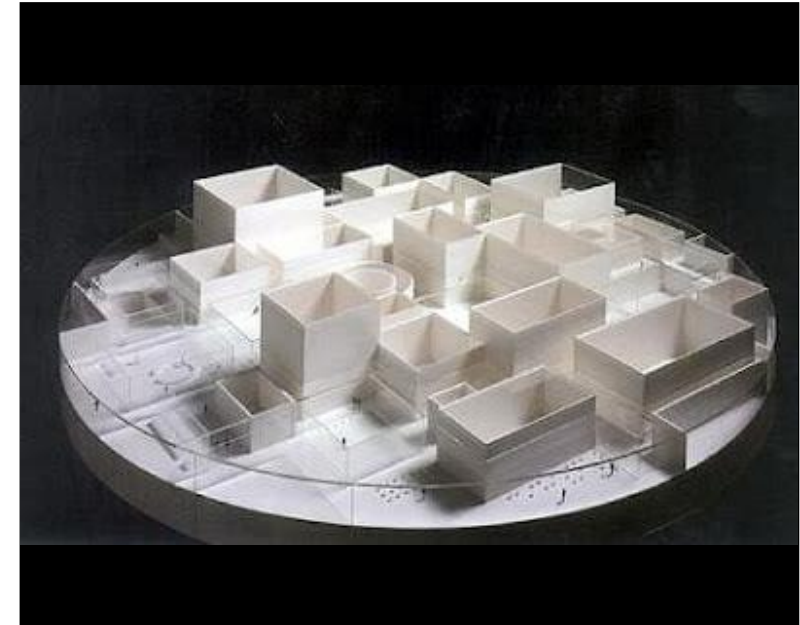


De este referente se tomaron dos conceptos: el primero contener las salas de exposición mediante una repetición aplicada a cada sala.

El segundo concepto es la memoria, evocar el porqué del edificio y porque es importante su conservación y como es importante para la comunidad recordar y hacer que el pasado tome un aspecto importante en el presente.



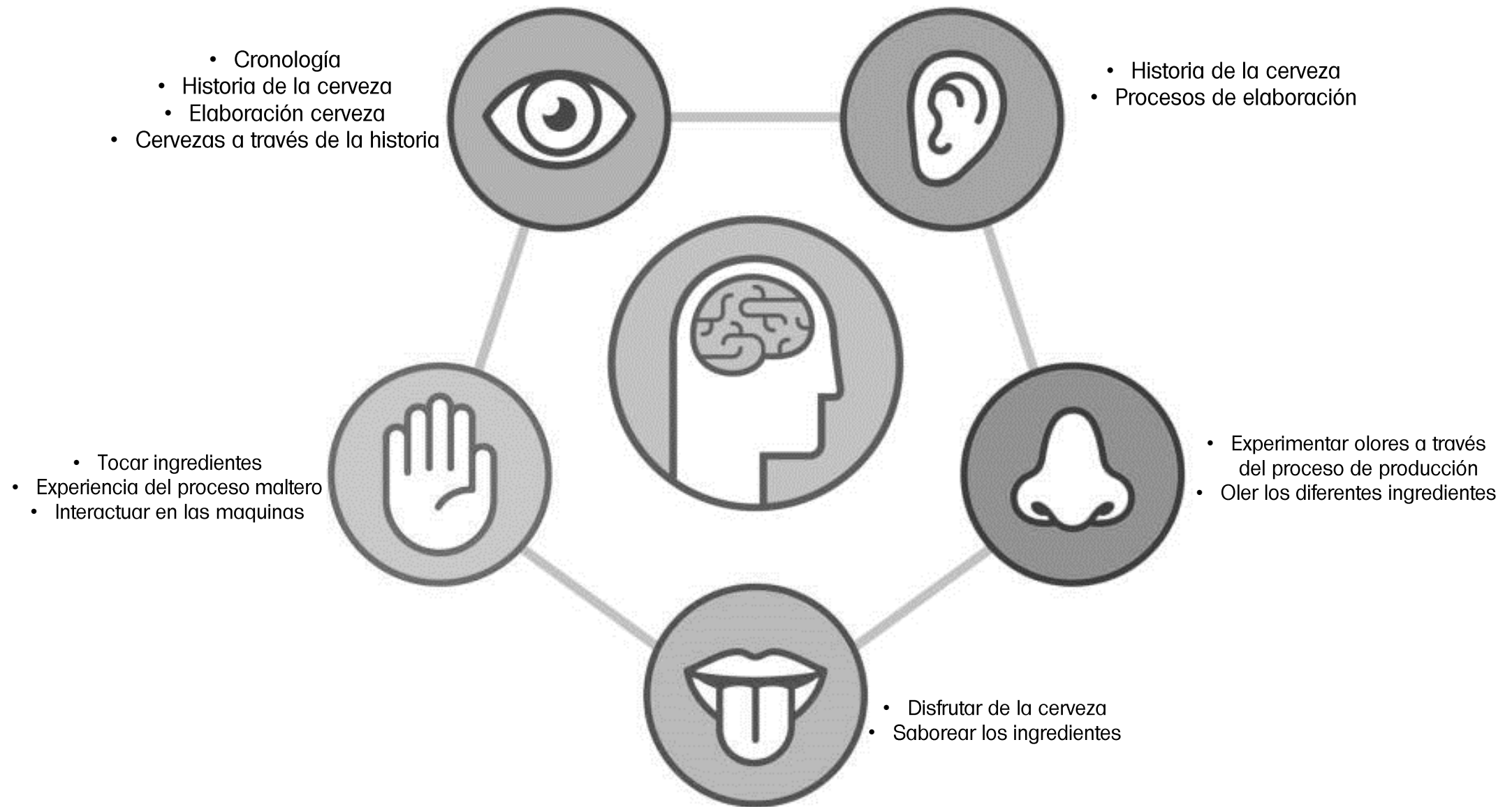
De este referente se tomó la esvástica como fundamento de composición y circulación, ya que la gran espiral céntrica es la que conforma la división del espacio y a su vez las circulaciones, lo que hace que el recorrido sea fluido. También delimita la retícula en cuanto a la estructura del edificio propuesto.



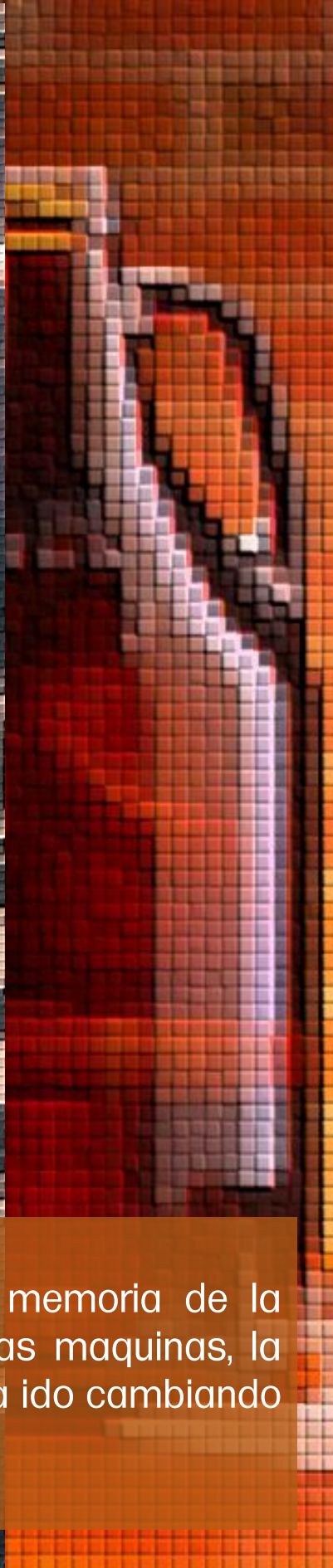
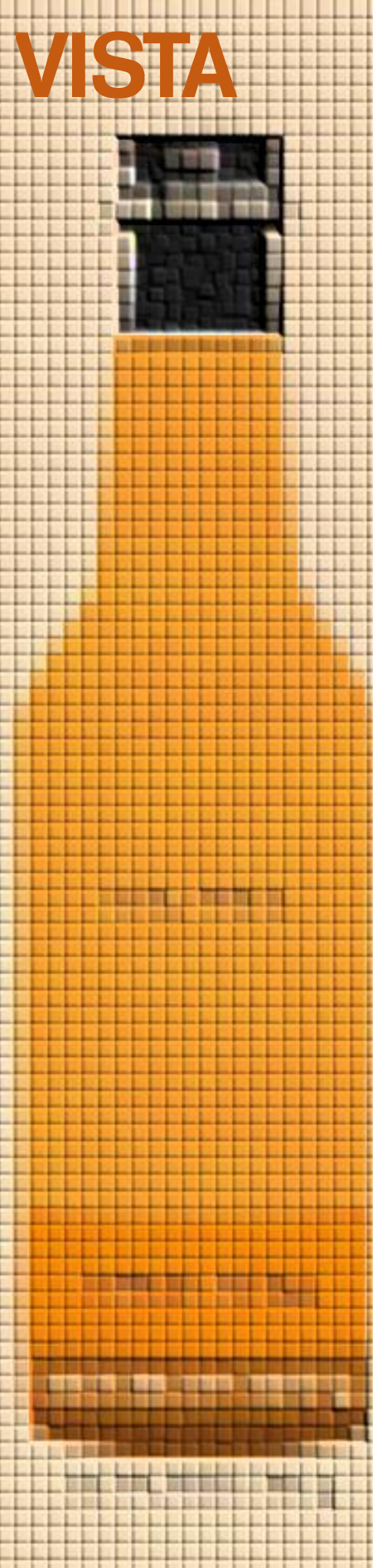
De este referente se tomó las diferentes alturas que posee su cubierta, para experimentar diferentes sensaciones en cuanto a las posiciones del sol y del agua y al mismo tiempo como este refleja en las salas de exposición creando diferentes sensaciones para el espectador.

CONCEPTOS

EXPERIENCIA



VISTA



ESTACION VER:

En ella se encontrara toda la memoria de la fabrica, historia, antigüedades, las maquinas, la cronología y formas en la que ha ido cambiando la cerveza a través de los siglos.



ESTACION TOCAR:

En ella se encontraran con todos los ingredientes que contiene una cerveza y será una estación en la que se podrán palpar, tocar, sentir las diferentes texturas que posee cada uno para conocer a fondo el proceso cervecero.



ESTACION GUSTO:

En ella se encontrara la parte mas anhelada del recorrido, un mirador bar que permitirá refrescarse y a la vez admirar todo el proceso de la preparación de la cerveza, vivir toda una experiencia.



ESTACION OIR:

En ella se encontraran toda la historia cronológica del la cerveza, mediante audios y sonidos característicos de la cerveza, se busca vivir una experiencia totalmente sensorial



ESTACION OLFATO:

En ella se encontrara todo el proceso cervecero y como a través de su preparación va emanando diferentes olores para terminar en una deliciosa cerveza.

EXPERIENCIA

Se busca que a través del museo sus visitantes puedan vivir experiencias mediante sus sentidos, se trata de 5 exposiciones en las cuales conectaran y vivirán una visita inolvidable.



ESTACION VER:

En ella se encontrara toda la memoria de la fabrica, historia, antigüedades, las maquinas, la cronología y formas en la que ha ido cambiando la cerveza a través de los siglos.



ESTACION TOCAR:

En ella se encontraran con todos los ingredientes que contiene una cerveza y será una estación en la que se podrán palpar, tocar, sentir las diferentes texturas que posee cada uno para conocer a fondo el proceso cervecero



ESTACION OIR:

En ella se encontraran toda la historia cronológica del la cerveza, mediante audios y sonidos característicos de la cerveza, se busca vivir una experiencia totalmente sensorial



ESTACION OLFATO:

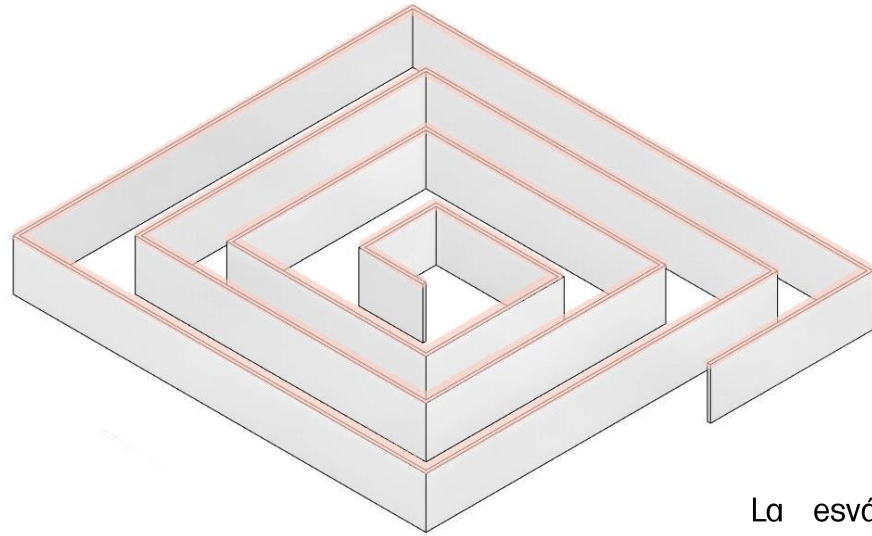
En ella se encontrara todo el proceso cervecero y como a través de su preparación va emanando diferentes olores para terminar en una deliciosa cerveza



ESTACION GUSTO:

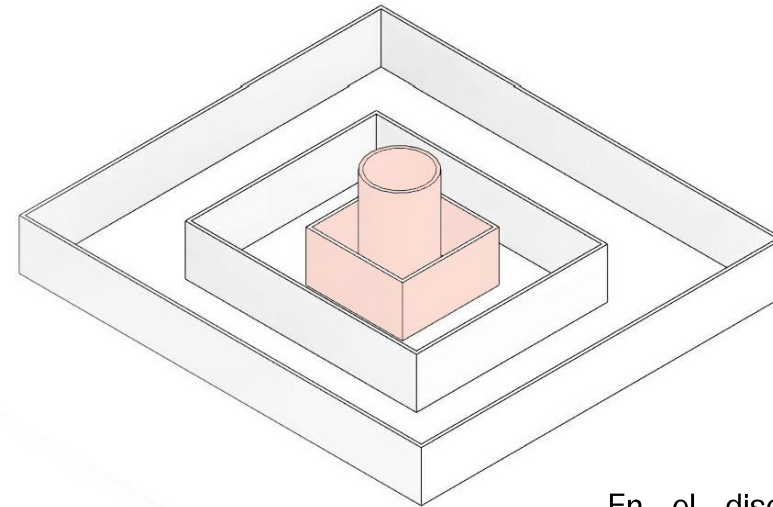
En ella se encontrara la parte mas anhelada del recorrido, un mirador bar que permitirá refrescarse y a la vez admirar todo el proceso de la preparación de la cerveza, vivir toda una experiencia.

CONCEPTOS APLICADOS



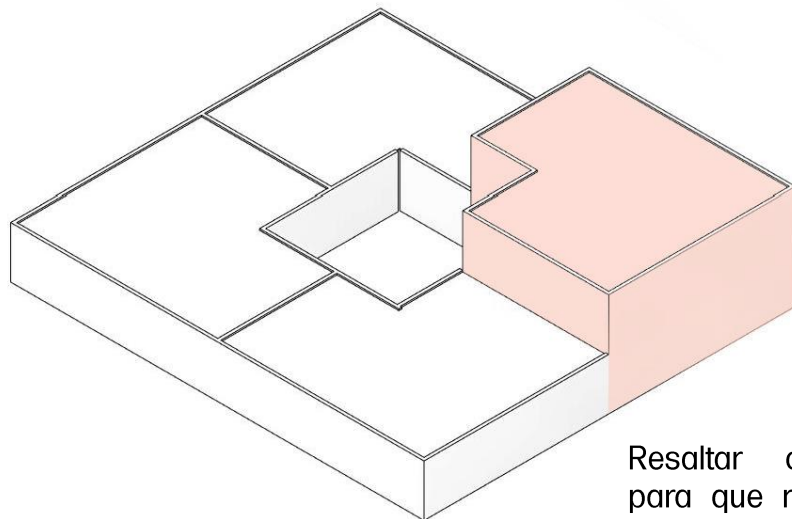
LA ESVÁSTICA LE CORBUSIER

La esvástica como eje de diseño, ya que a partir de esta teoría se formaron los recorridos, la forma y la estructura del edificio.



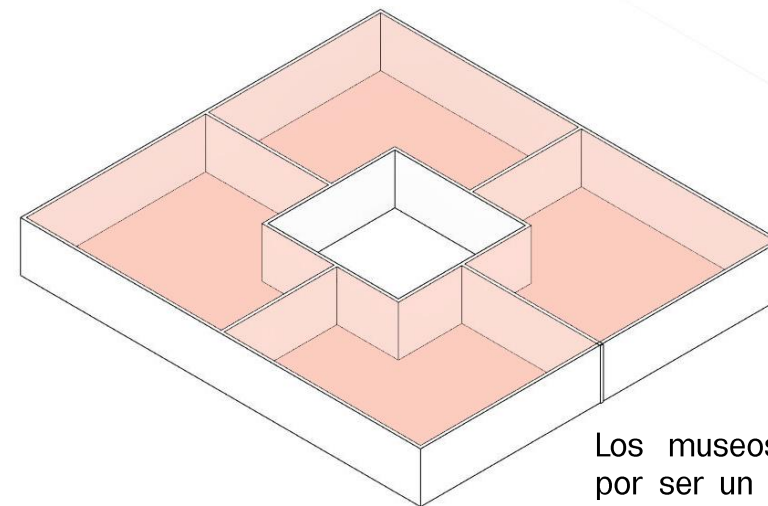
CENTRALIDAD

En el diseño se aplicó la centralidad para los recorridos y la forma de obtener luz natural dentro de todo el edificio.



JERARQUIA

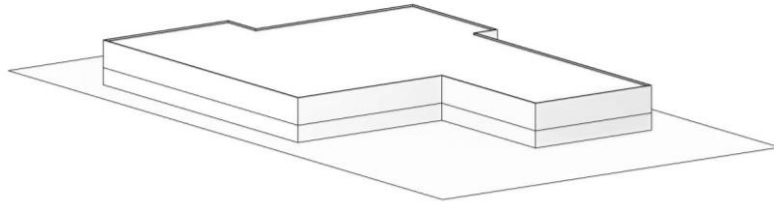
Resaltar ciertos elementos para que resalten y cumplan alguna función específica, este es el caso de la sala de memoria, buscando la interacción de los diferentes sentidos, pero sobre todo el de la vista y percepción del entorno.



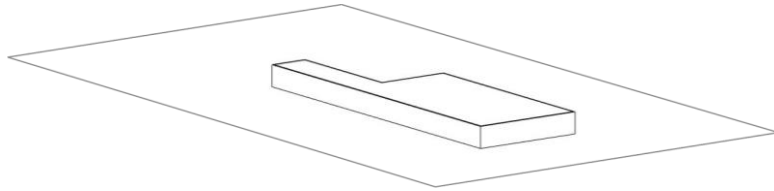
CONTENER

Los museos se caracterizan por ser un cofre que alberga algunas obras importantes, para el diseño se aplicó esta teoría y de esta sale el concepto de contener algo valioso en diferentes espacios y así se forman las diferentes salas de exposición.

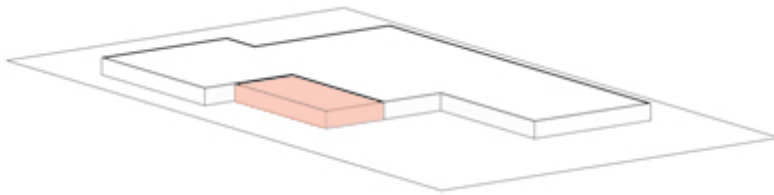
OPERACIONES DE DISEÑO



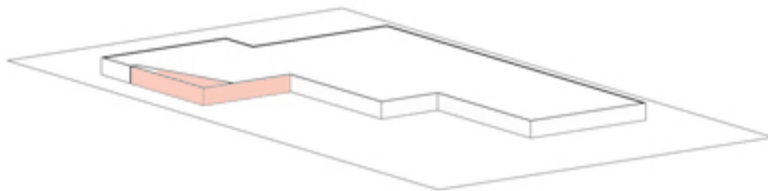
Volumen Actual



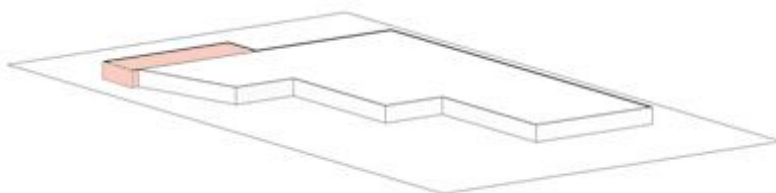
Adición de un volumen en el sótano para auditorio



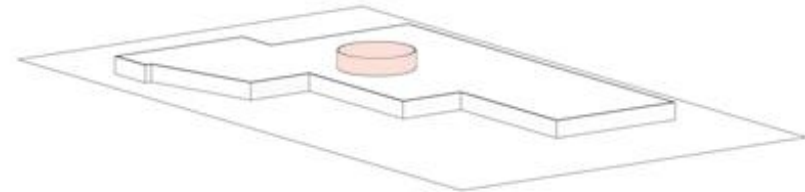
Restar para dar Jerarquía



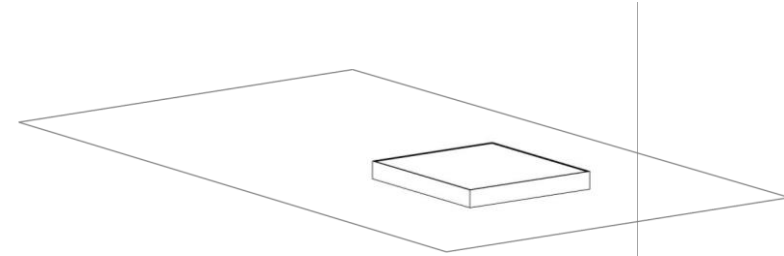
Quebrar eje para dar importancia



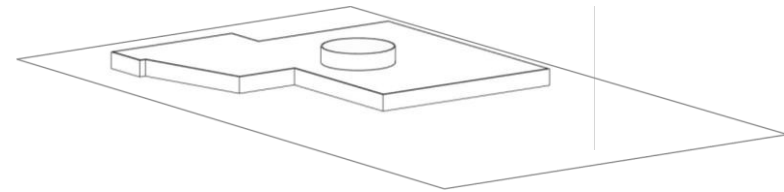
Relación puntos fijos mediante
La rampa dando Jerarquía



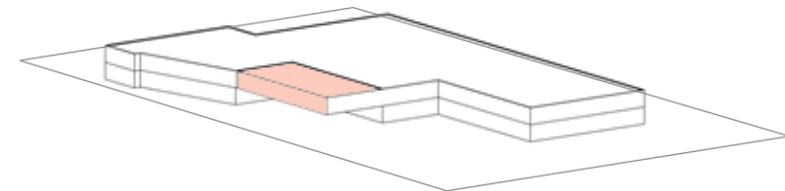
Restar para proporcionar luz natural



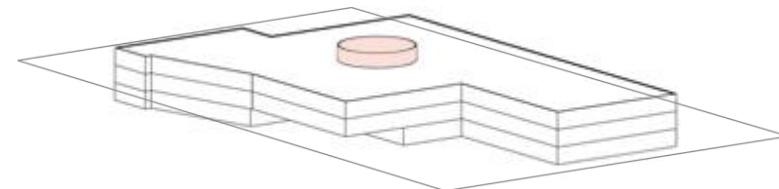
Volumen para área administrativa



Centralizar y dar relevancia a las salas de exposición

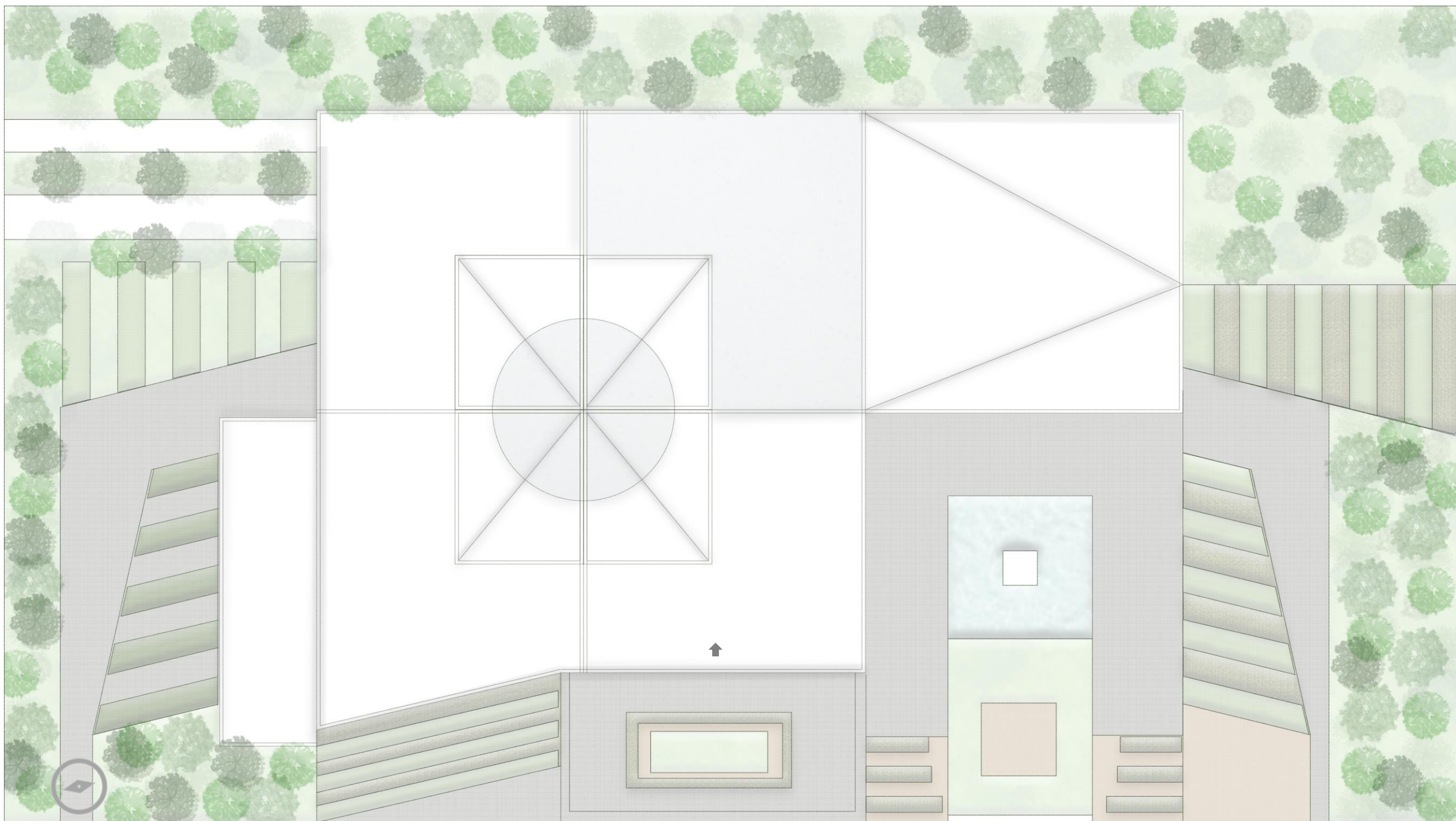


Adición para enmarcar la entrada

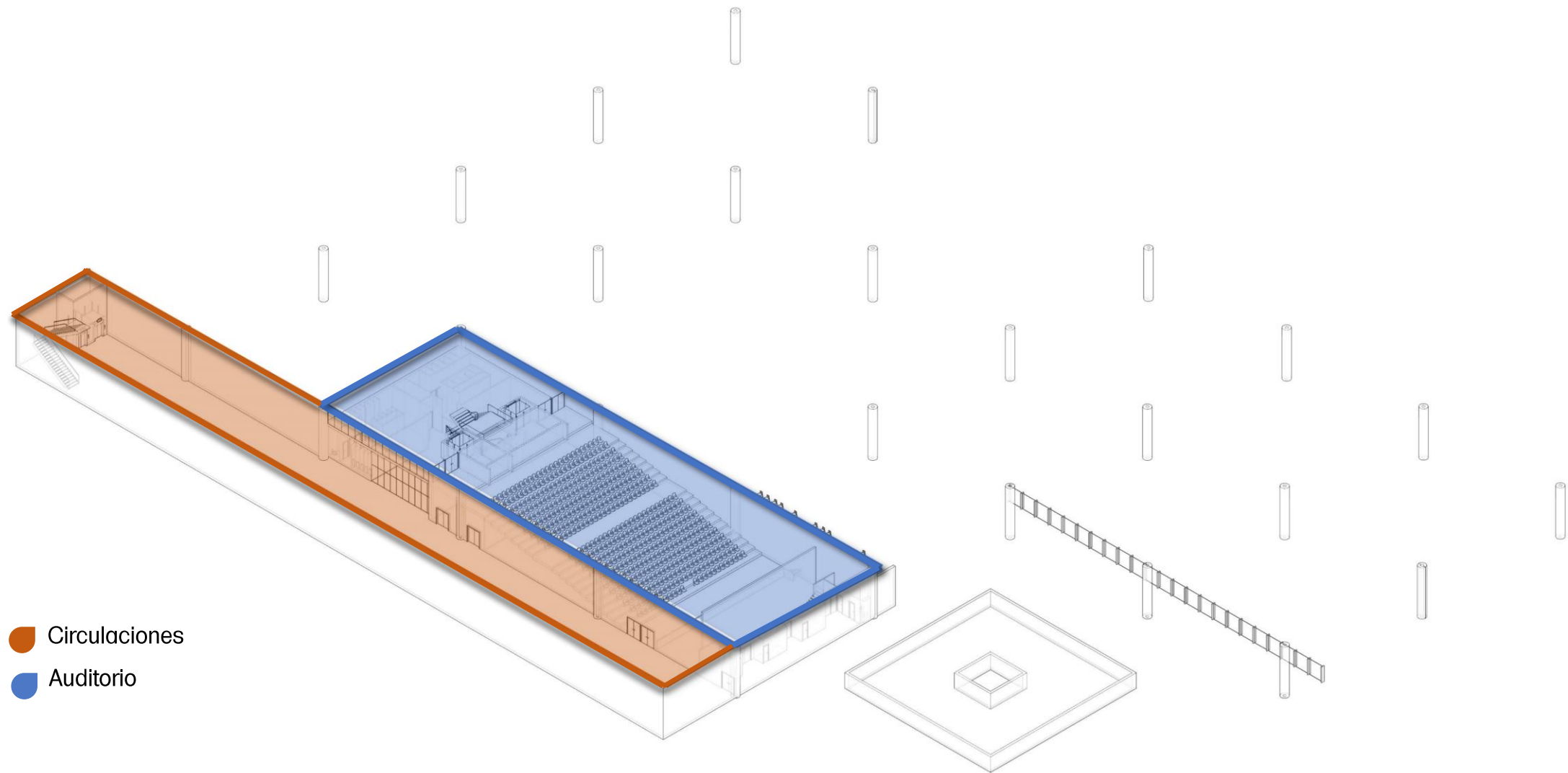


Teoría de patios circular

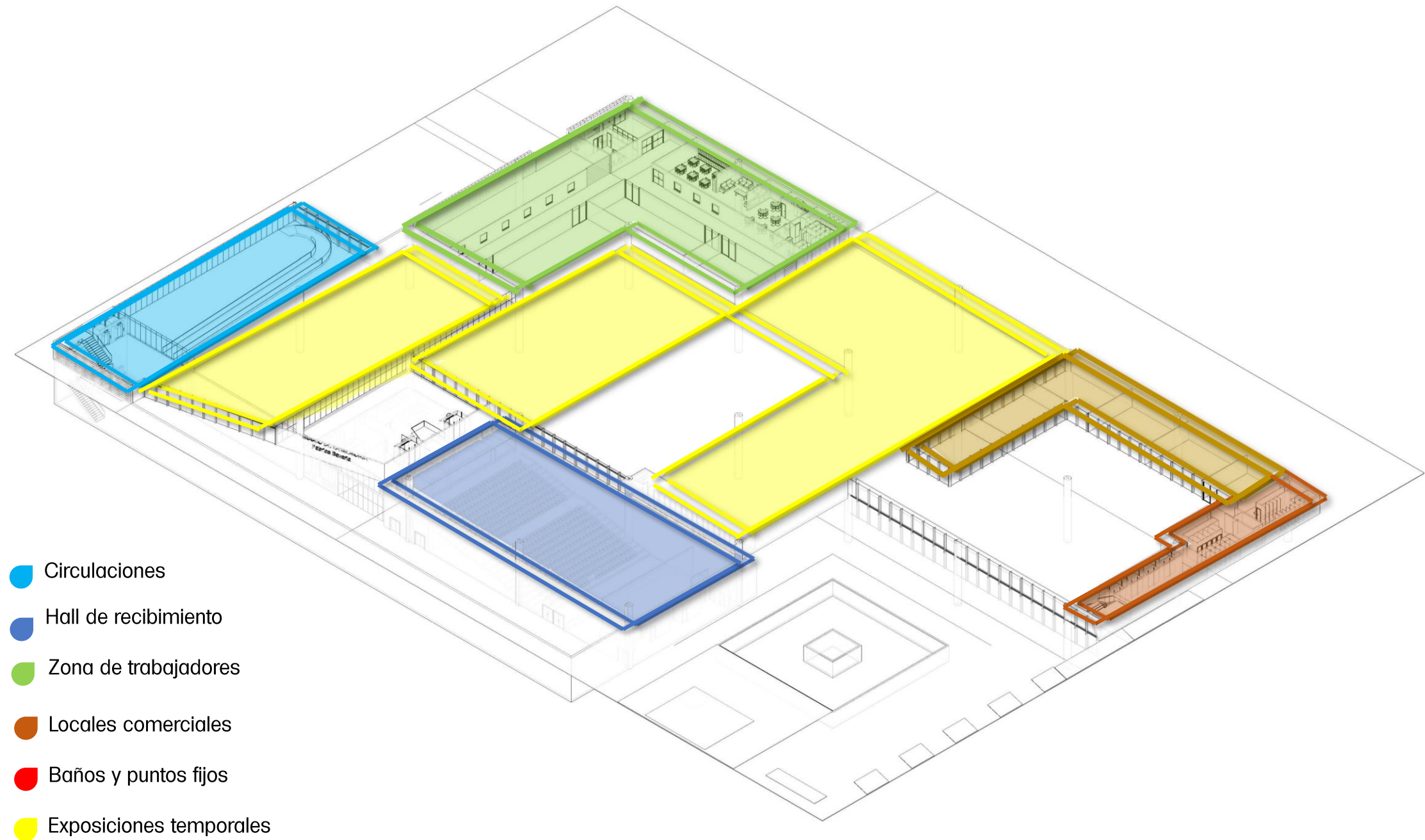
IMPLANTACIÓN



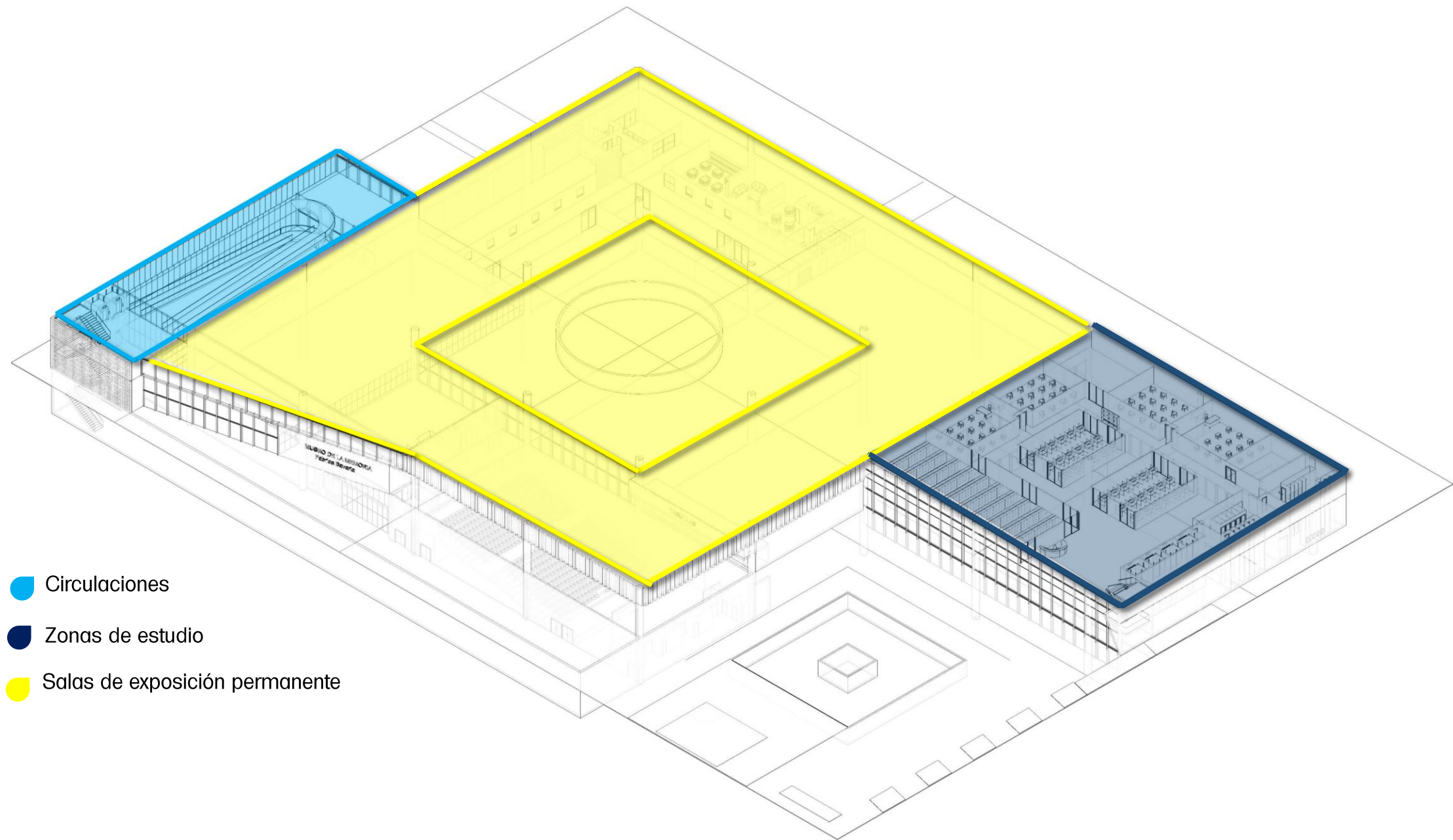
ZONIFICACIÓN



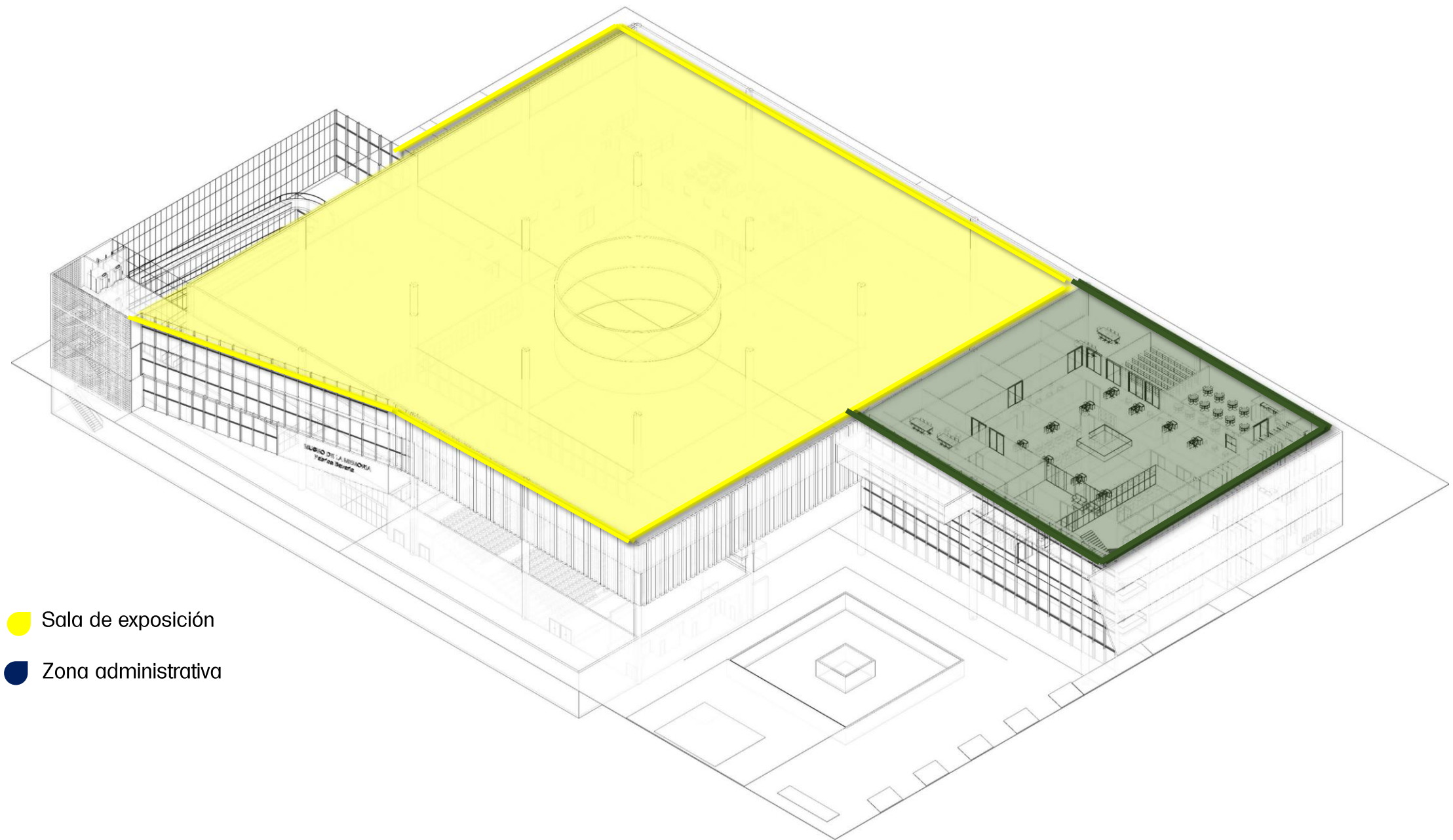
ZONIFICACIÓN



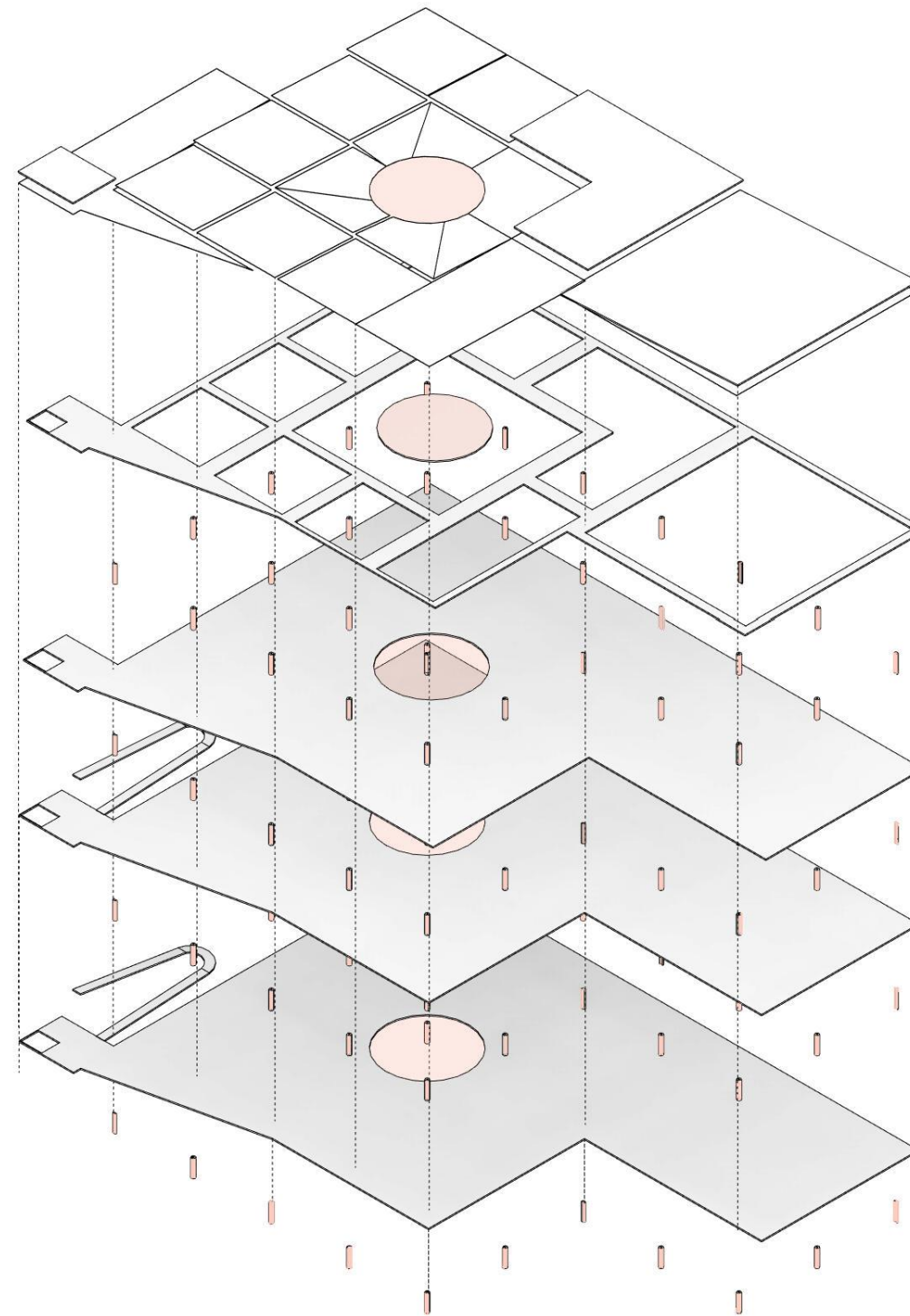
ZONIFICACIÓN



ZONIFICACIÓN



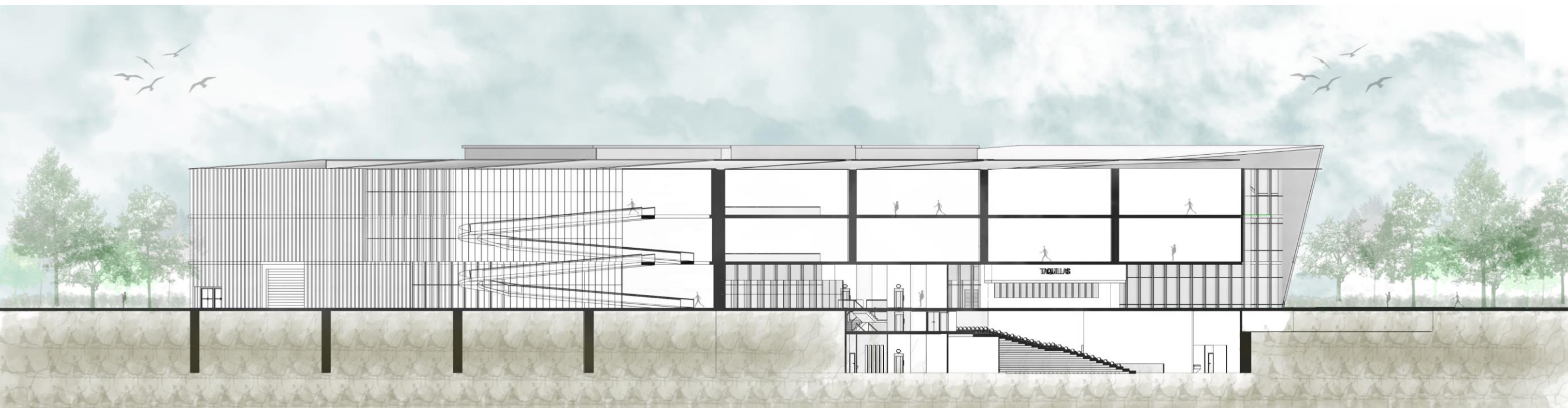
ESTRUCTURA



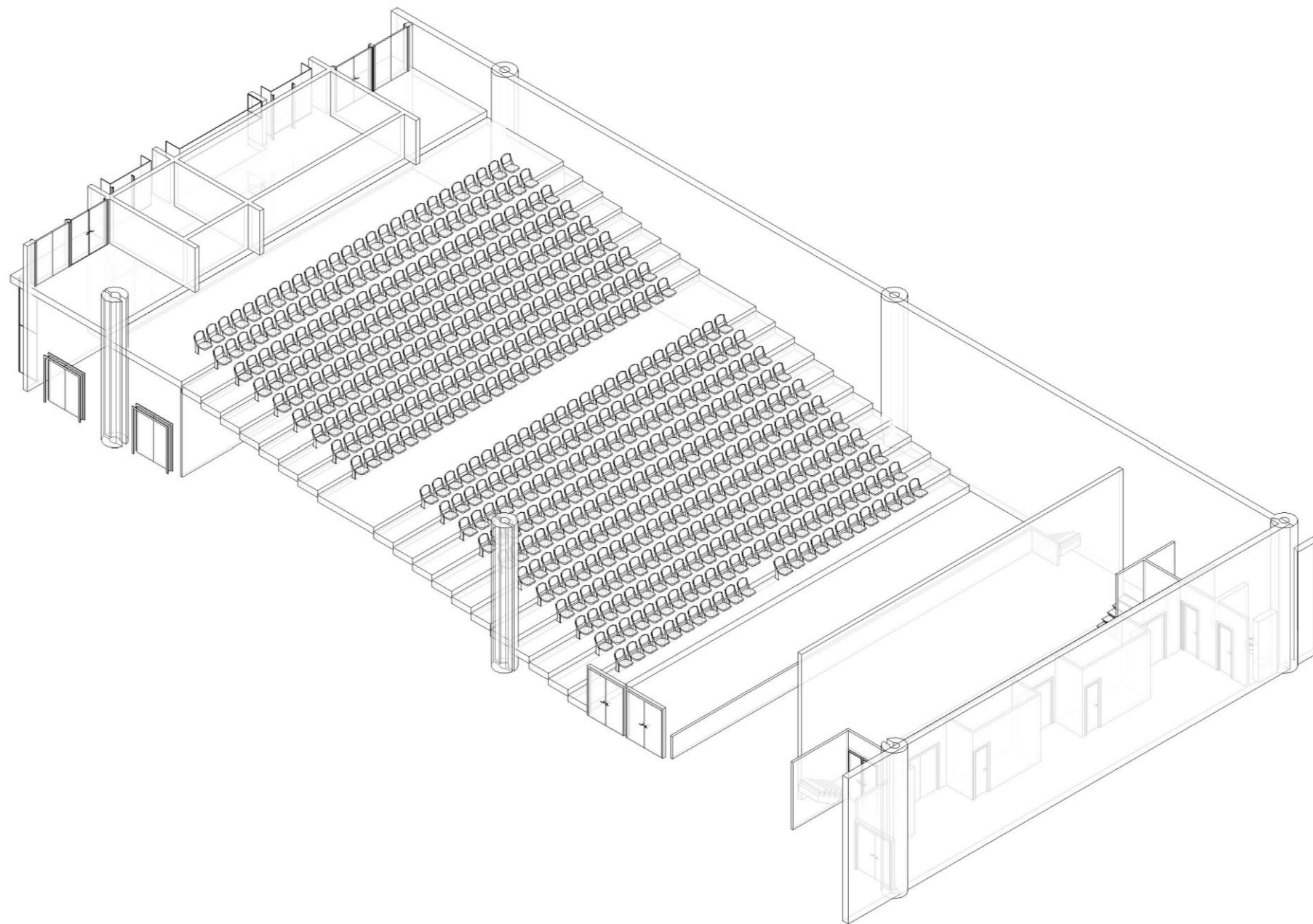
ESTRUCTURA



CORTES



AXONOMÉTRIA AUDITORIO



FACHADAS



FACHADAS



VISTA 3D



PLAZA CERVEZA



EXPERIENCIA VER



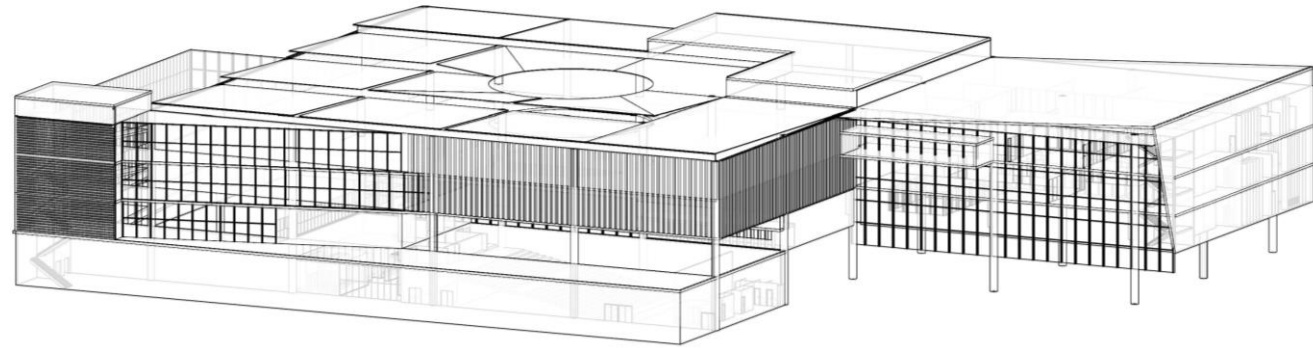
EXPERIENCIA GUSTO



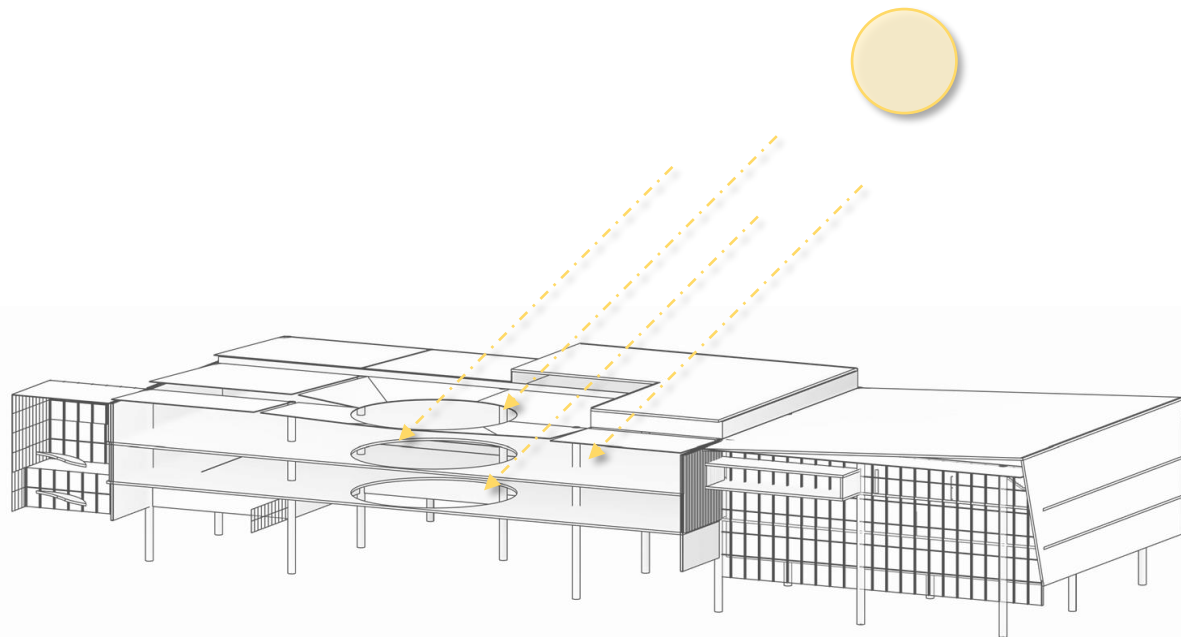
EXPERIENCIA TOCAR



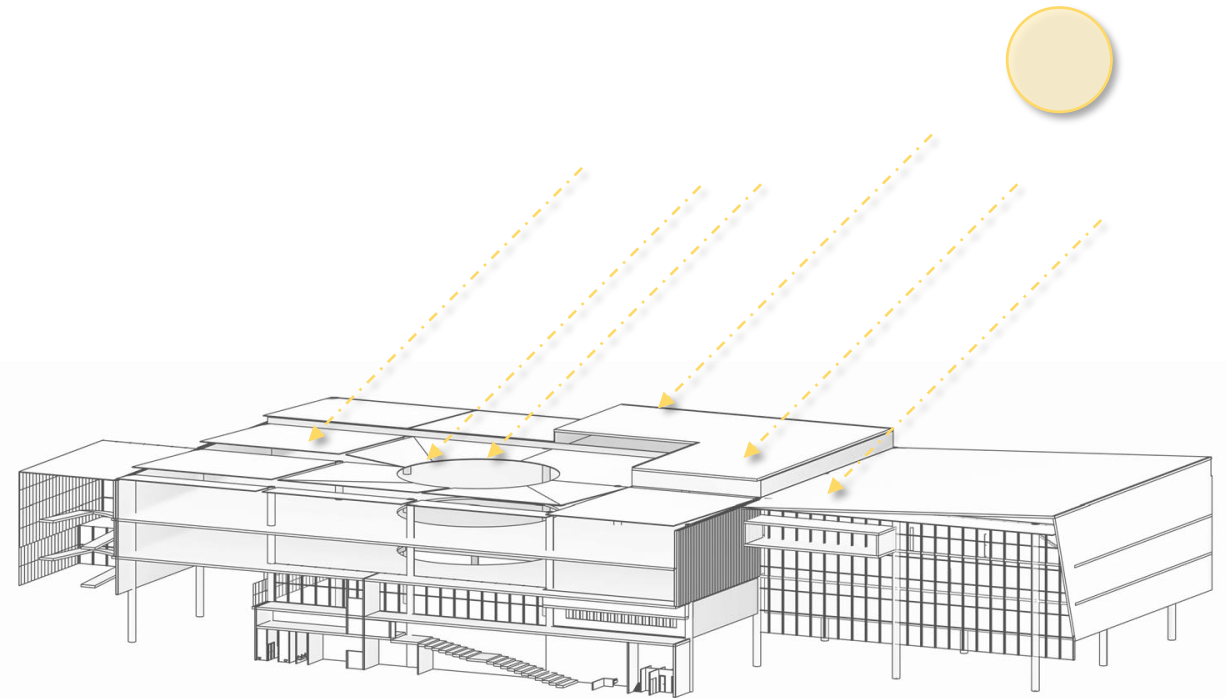
SOSTENIBILIDAD



Recuperación de un edificio ya existente.

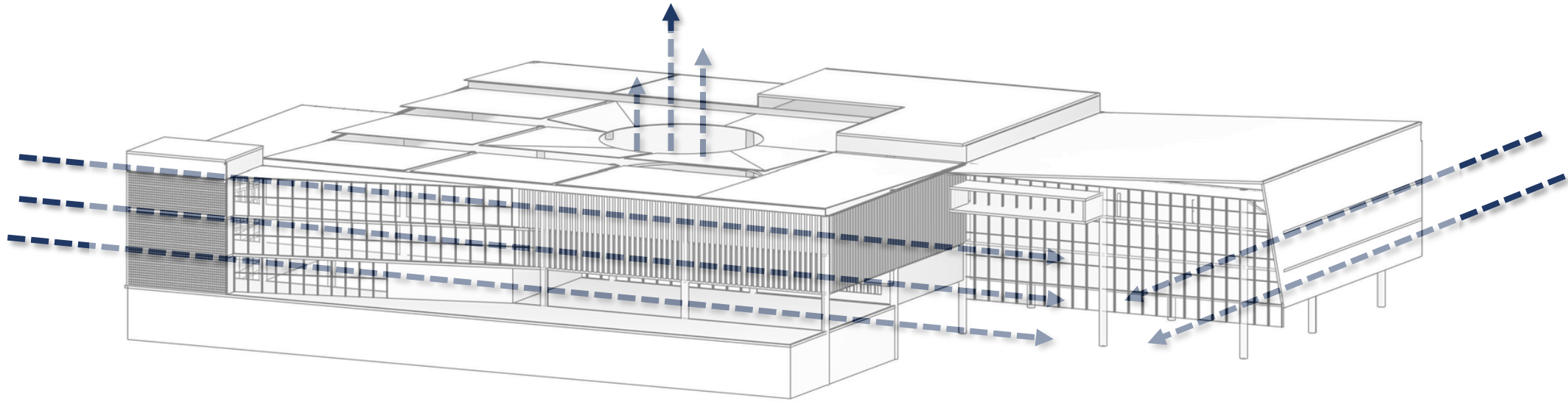


Se crea un vacío elevado para trasladar la iluminación de manera cenital y da efectividad energética, ya que permite tener el edificio bien iluminado en todas las horas del día.

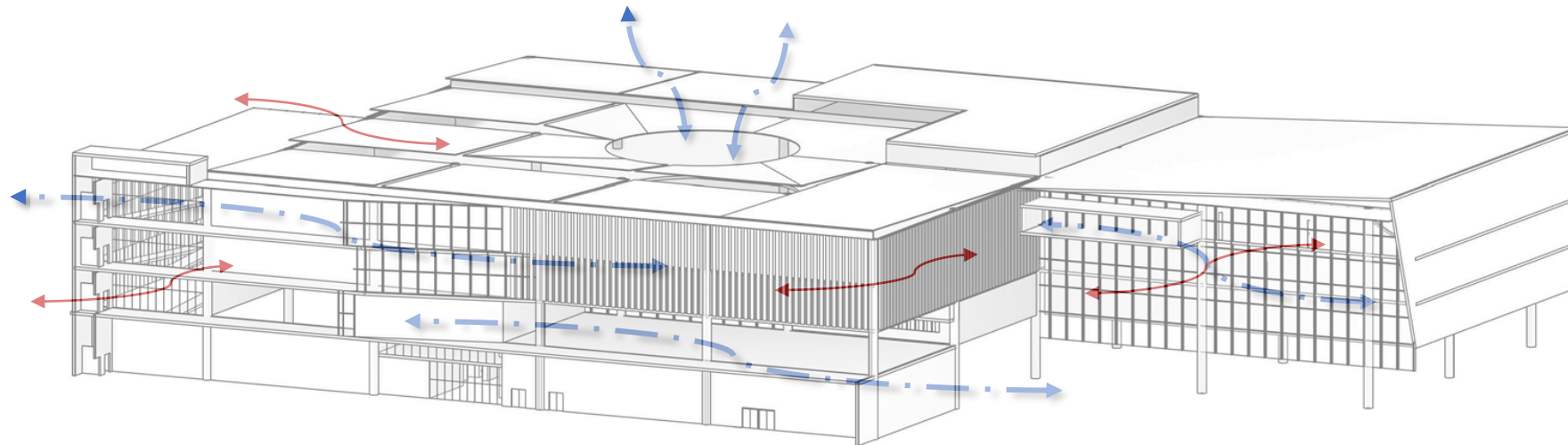


La estrategia de diseño plantea focos de luz mediante las cubiertas, para que la iluminación natural ingrese cenitalmente.

SOSTENIBILIDAD

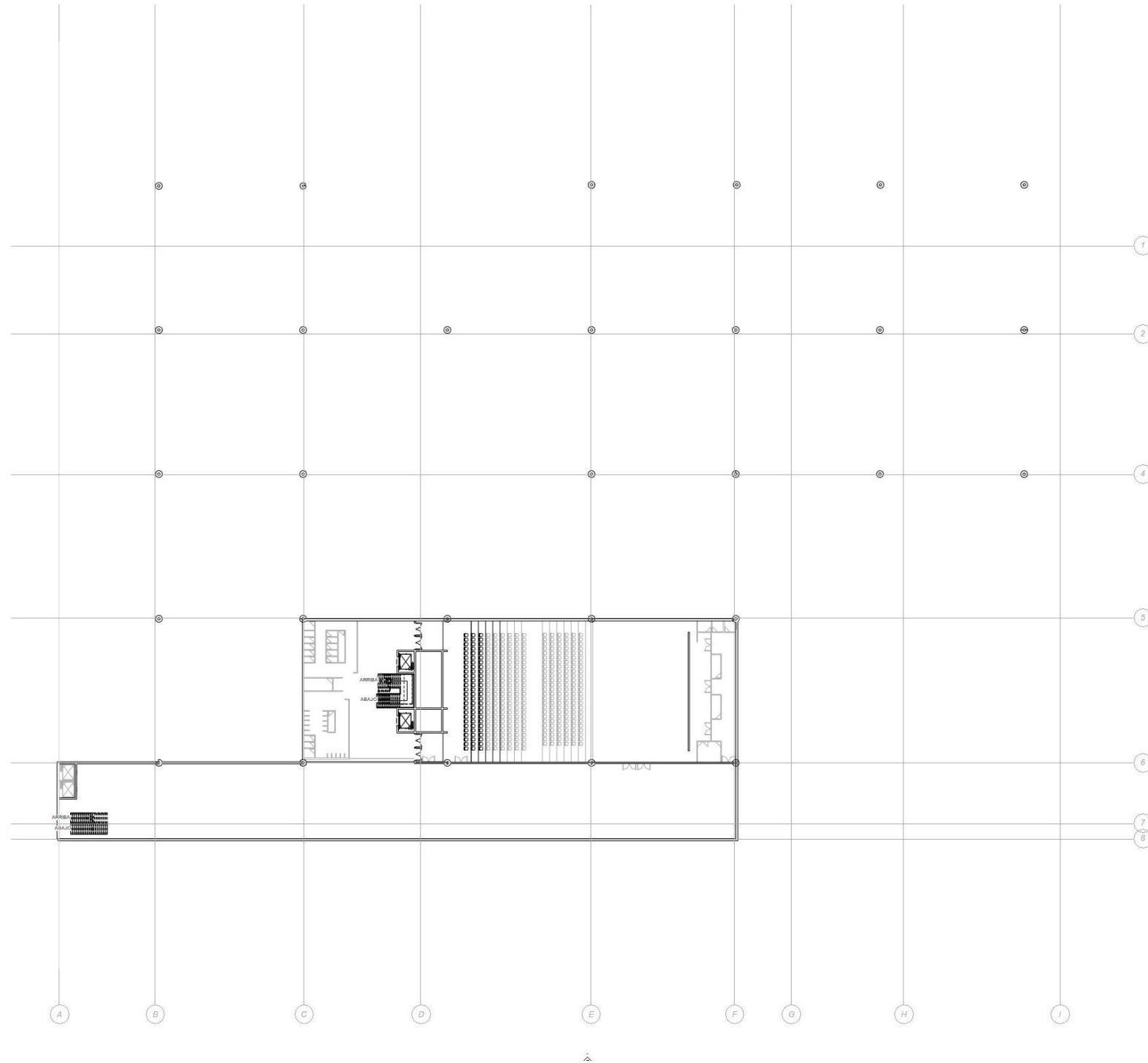


El concepto de cofre que busca la privacidad, pero a su vez, la ventilación y la luz a través de estructuras que permitan el paso de la luz, así se diseñó la fachada de este proyecto



Ventilación cruzada, que permite el ingreso de aire y salida de aire caliente de manera correcta, por las perforaciones y tratamientos en diferentes partes de la fachada y cubiertas.

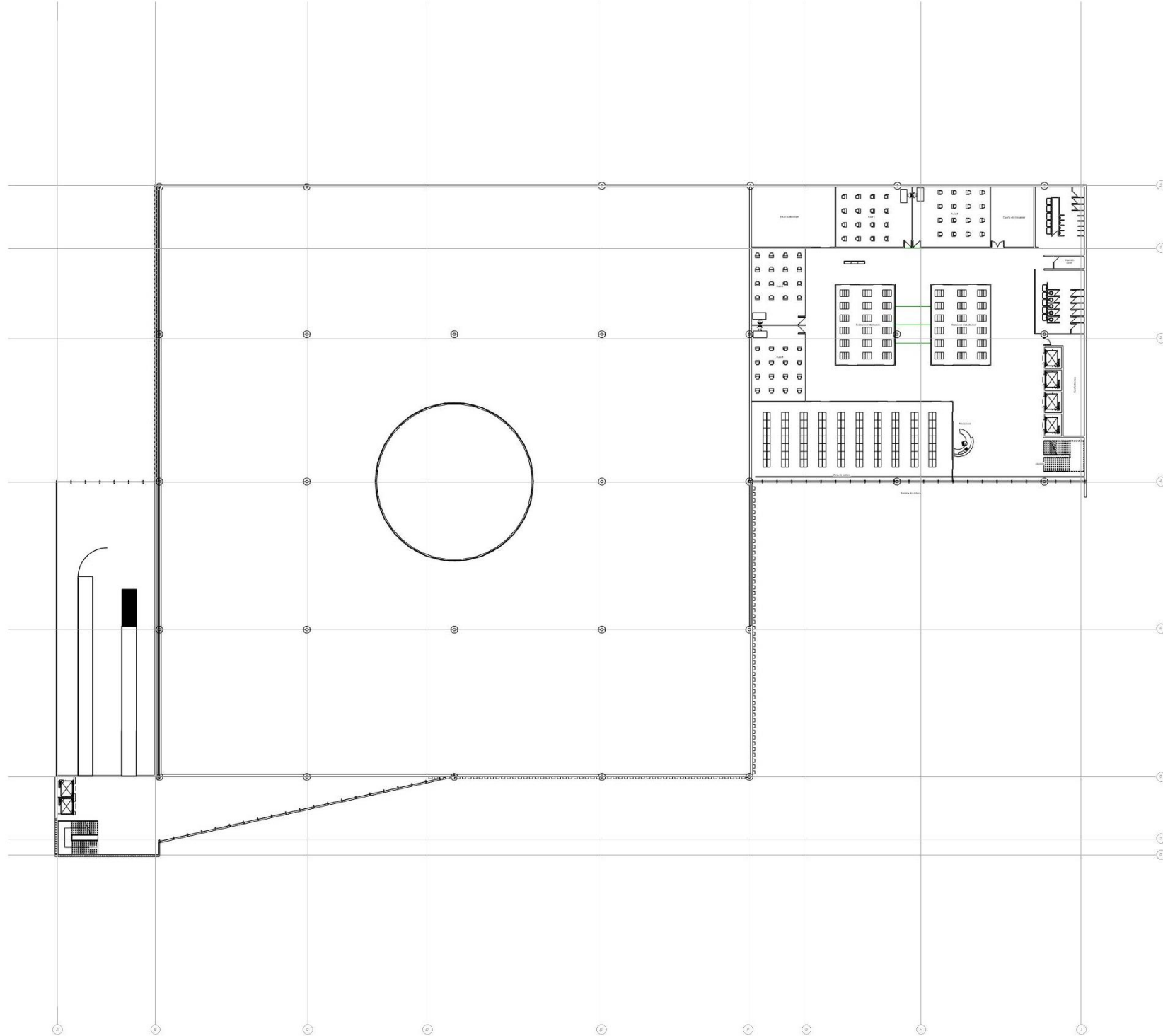
PLANTA AUDITORIO



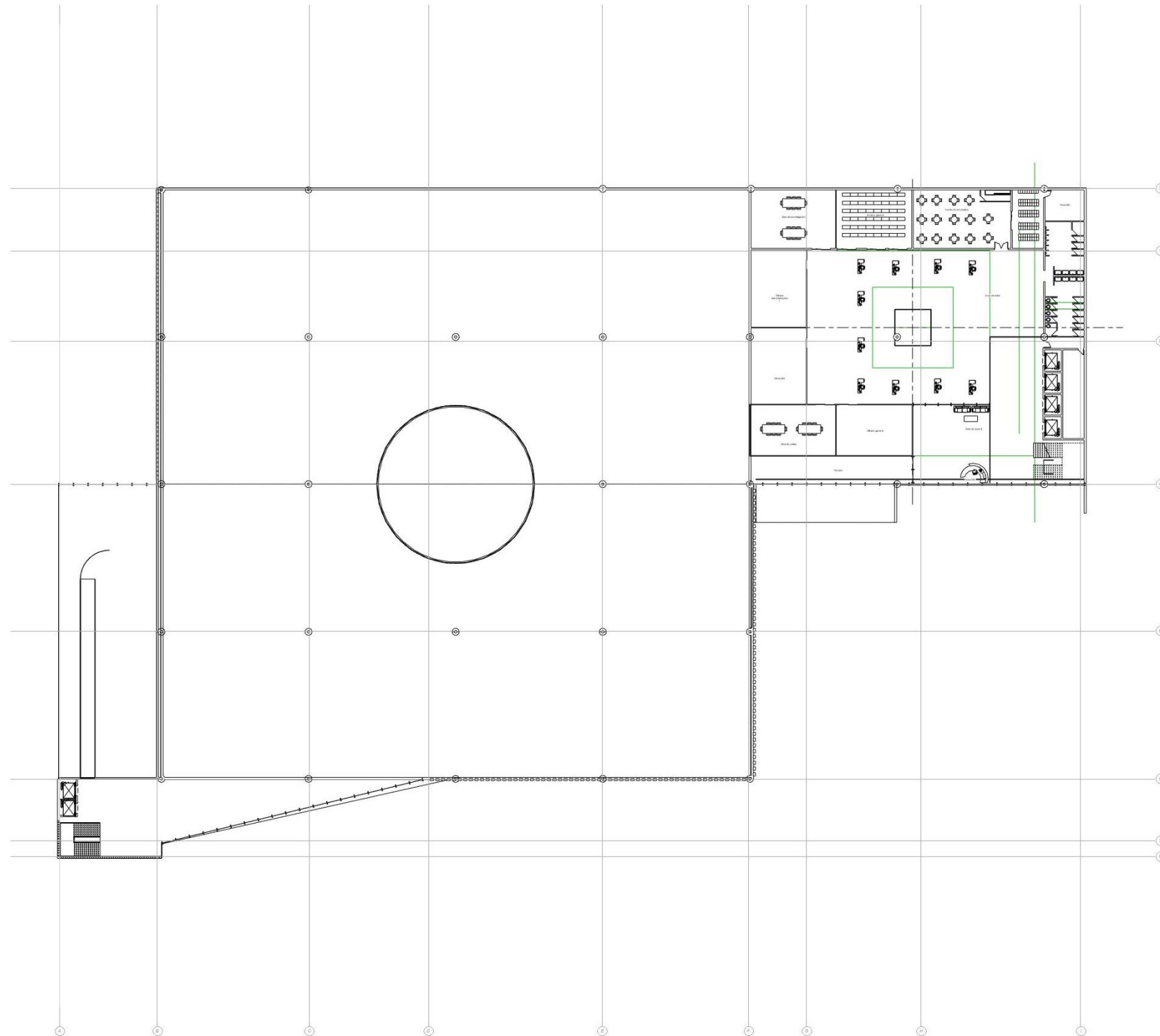
PLANTA PRIMER NIVEL



PLANTA SEGUNDO NIVEL



PLANTA TERCER NIVEL



PLANTA CUBIERTAS

